

# Programação Orientada a Objetos

Exercício - Banco

# Exercício - Banco

- Crie uma aplicação simples para gestão de contas de um banco. A aplicação é constituída pela classe ***Conta*** e pela classe ***Banco***
- A classe ***Conta*** guarda os seguintes elementos:

<b>numero</b>	- número da conta
<b>nomeCliente</b>	- nome do cliente
<b>saldo</b>	- saldo de conta

# Exercício - Banco

- A classe *Conta* deve implementar ainda os seguintes métodos:
- **void levantamento(double quantia){}**
  - retira *quantia* de dinheiro de uma determinada conta.
- **boolean podeLevantar(double quantia){}**
  - verifica se é possível levantar determinada *quantia* de uma conta

# Exercício - Banco

- A classe *Banco* vai implementar o método:
- **boolean transferencia(Conta origem, Conta destino, double quantia){}**
  - transfere dinheiro da conta *origem* para a conta *destino*.
- Implemente as classes e os respectivos métodos descritos acima.

# Exercício - Banco

- A classe ***Banco*** vai implementar o método **public static void main(String args[])** que é o primeiro método a ser chamado pelo interpretador da máquina virtual Java. Dentro do método *main*:
  - 1) Crie dois objetos do tipo ***Conta***. (*contaA*, *contaB*)
  - 2) Inicialize os elementos de cada **Conta** como entender tendo apenas atenção a que o saldo da *contaA* seja maior que o da *contaB*.

# Exercício - Banco

- 3) Imprima o saldo inicial de cada conta com o respectivo nome do cliente.
- 4) Faça um levantamento da *contaB* verificando se é possível fazer o levantamento, caso não seja possível deve avisar o utilizador que o saldo não permite fazer um levantamento dessa quantia.
- 5) Faça uma transferência da *contaA* para a *contaB*.

# POO - Exercício

Questões?